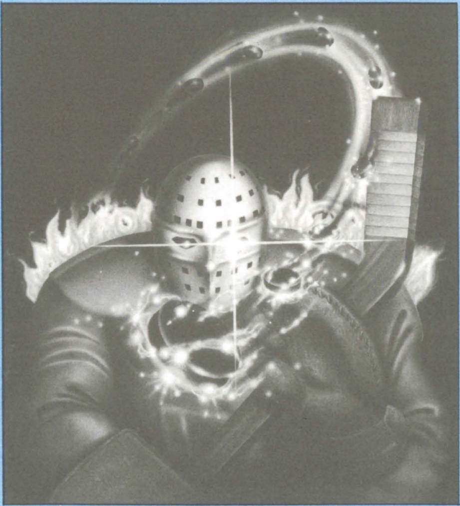
KAC-IH

取扱説明書

スティック ハンター

STICK HUNTER



任天堂 ファミリーコンピュータ™

EXCITING ICE

このたびは、"ファミリーコンピュータ用カセット「スティックハンター」(KAC-IH)"をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

(使 用 上 の 注 意)

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
2. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
3. シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。

HOCKEY GAME



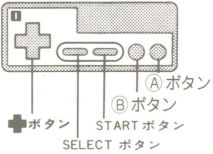
コントローラー各部の名称と操作の説明

STICK-HUNTER(スティックハンター)ゲームは、コントローラーの操作がたいへん複雑になっています。この取扱説明書をよくお読みいただき、また、早く操作になれて、それぞれのボタン機能を使いこなしてください。

※1PLAYER　GAMEではⅠコントローラーを使用してください。

※2PLAYER　GAMEではⅠ・Ⅱコントローラーを使用してください。

Ⅰコントローラー





攻撃側 オフェンスサイド

●✚ボタン

1 スティックハンドリング（ドリブル）をします。
ドリブルをする選手の頭上には、コントローラーの番号が点燈表示されます。

●上にドリブルをします。
●左にドリブルをします。
●下にドリブルをします。
●右にドリブルをします。



一定の方向に入れつづけると加速します。

2 パスをどの選手にするか決めます。
パスされる選手の頭上には、コントローラーの番号が点滅表示されます。
但し、プレイヤーが向いている方向によりパスされる選手が決まります。
（数字の点滅している選手のない時にはプレイヤーは替わりません。）

3 シュートについて
シュートする方向はプレイヤーの向きによって決まります。
スティックを振り上げている時に✚字キーを入れる事で、微妙な角度をつける事ができます。

●Ⓐボタン

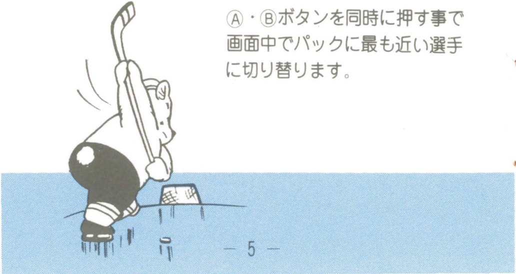
（シュートします。）
Ⓐボタンを押しながら、✚ボタンをはなす。
（ドリブル加速します。）
✚ボタンを入れつづけて、Ⓐボタンを押すとドリブルがさらに加速します。

●Ⓑボタン

（ブレーキングします。）
✚ボタンを進行方向と反対に入れながら、Ⓑボタンを押すとブレーキングします。

●ⒶまたはⒷボタン

敵がパックをもっている時、自分のスティックをパックに重ねてⒶまたはⒷボタンを連打するとパックを取ることができます。



Ⓐ・Ⓑボタンを同時に押す事で画面中でパックに最も近い選手に切り替ります。

守備側 ディフェンスサイド

●✚ボタン

1 選手を移動させます。
コントロールできる選手の頭上には、コントローラーの番号が点燈表示されます。



●上に移動します。
●右に移動します。
●下に移動します。
●左に移動します。

2 ゴールキーパーの操作
移動させる方法は1と同じです。
キーパーは常に✚字キーの方向に向かいます。キーパーがパックと重なった時にBボタンと✚字キーの下を同時に入れる事でフォーリングオンザパック（パックの抱き込み）ができます。

●Ⓐまたは Ⓑボタン

キーパーは取ったパックをⒶまたはⒷボタンで味方にパスします。



※〈注意〉
攻撃側・守備側というのはゲーム状況によって変わりますので、それぞれのボタン操作に注意してください。
※このファミリーコンピュータースティックハンターは、アイスホッケーの実戦ルールと多少異なる場合がありますので、ご了承ください。

■タイトル画面

●SELECTボタン

このボタンを押すごとに☞印が移動します。
希望するゲームに合わせて下さい。

●1PLAYER　GAMEは、コンピューターが相手をします。

●2PLAYER　GAMEは、2人で対戦します。

※ゲームがスタートすると、SELECTボタンははたらきません。

●STARTボタン

このボタンを押すと、SELECTボタンで選んだゲームの、SELECTIONS画面になります。
SELECTIONS画面で、対戦チーム、強さ、試合時間を決めてから、このボタンをもう1度押すと、ゲームがスタートします。

●２ＰＬＡＹＥＲ共同モード

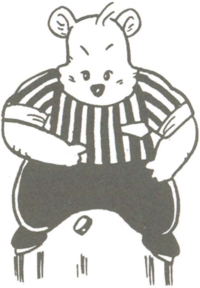
２人で１チームを共同で対戦する。プレイヤー２人で互いにパスプレイを行なえます。

２ＰＬＡＹＥＲ　モードにして、Ⓐボタンもしくは Ⓑボタンを押すことで、２ＰＬＡＹＥＲ共同モードになります。

［Ⅰコントローラーが点燈表示されます。
　Ⅱコントローラーは点滅表示されます。］

《ポーズ機能》

ゲームの途中で、一時中断したい時にＳＴＡＲＴボタンを押すと、ポーズ音が鳴ってゲームがストップします。次に、再スタートしたい時にも押してください。前の状態からゲームが続けられます。



■SELECTIONS（セレクションズ）画面

対戦チーム・レベル（強さ）・タイム（試合時間）を決めます。

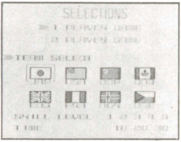
●1PLAYER（プレイヤー） GAME（ゲーム）の場合（Ⅰコントローラー使用、コンピュータと対戦します。）

1 ✚ボタンの上下方向を押して矢印をTEAM SELECTに合わし、✚ボタンの左右方向でチームを選びます。

2 ✚ボタンの上下方向を押して、矢印をSKILL LEVELに合わし、✚ボタンの左右方向で対戦チームの強さを選びます。

（1 2 3 4 5
初心者……上級者）

3 ✚ボタンの上下方向を押して、矢印をTIMEに合わし、✚ボタンの左右方向で試合時間を選びます。



※STARTボタンを押すと、試合開始です。

※左側のゴールがⅠコントローラー側です。

※ホイッスルが鳴って試合が始まりますが、選手をコントロールできるのは、頭上にコントローラーの番号が点燈表示された時からです。

●2PLAYER　GAMEの場合（Ⅰ・Ⅱコントローラ使用、2人で対戦します。）

（ルビ：PLAYER＝プレイヤー、GAME＝ゲーム）

1 ✣ボタン（Ⅰコントローラー）の上下方向を押して、矢印をTEAM　SELECTに合わします。

2 ✣ボタン（Ⅰコントローラー）の左右方向で、それぞれ自分のチームを選びます。

※Ⅰコントローラーは1　Ⅱコントローラーは2

3 SKILL　LEVEL・TIMEの選び方は、1PLAYER　GAMEと同じです。

※STARTボタンを押すと、試合開始です。

※左側のゴールがⅠコントローラー側です。

※試合開始は、1PLAYER　GAMEと同じです。

★チーム

USA（アメリカ）

NOR（ノルウェー）

URS（ソ連）

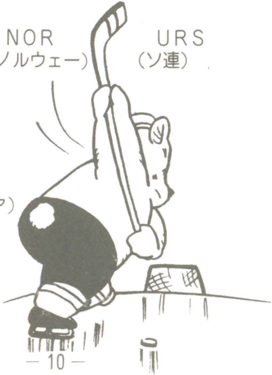
ENG（イギリス）

FRN（フランス）

TCR（チェコスロバキア）

JPN（日本）

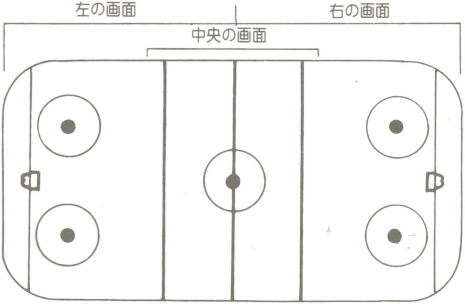
CND（カナダ）



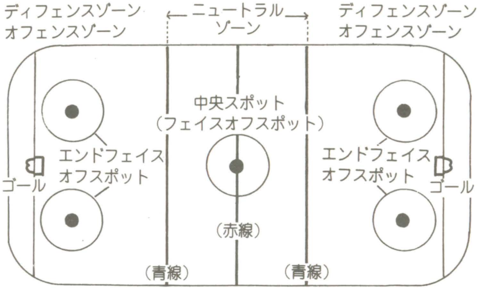
遊び方

STICK HUNTERには、コンピュータと対戦する1PLAYER GAMEと、2人で対戦する2PLAYER GAMEと、2人で1チームを共同で対戦する、2PLAYER共同GAMEがあります。

- 頭上にコントローラーの番号が点燈表示されている選手を操作します。
- ドリブル・シュート・パス・ゴールキーパーの動かし方等、それぞれの操作方法については、P3～10「コントローラー各部の名称と操作の説明」をご覧ください。



※前半と後半での、コートチェンジはありません。



フェイス・オフ

フェイス・オフで試合は自動的に始まります。プレイヤーの頭上に番号が表示された時から、✣ボタンで、選手をコントロールできます。

ペナルティー

反則のあった時プレイヤーはペナルティーボックスに入れられる。反則として扱うのは激しい体当りのみとします。ゲーム中に相手側にこのペナルティーが科せられた時は大きな得点チャンスとなる。

反則

オフサイド・アイシング・オフサイドパスの3点の反則をすると、エンド・フェイス・オフ・スポットからのフェイス・オフとなります。

■用語説明

★FACE OFF（フェイス オフ）

ゲームの開始・再開はすべてこのフェイス・オフから。フェイス・オフ・スポットに２人のプレイヤーが向かい合い、レフェリーが落したパックを奪い合う。フェイス・オフでパックを取った数の多い方がゲームを制するというデータもあり、それほどこの一瞬は重要な意味を持つ。

★STICK HANDLING（スティック ハンドリング）

スティックハンドリングとは簡単に言えばドリブル。スティックを思うままに扱かって相手をかわすところは、まさにテクニックの見せどころだ。

★QUICK TURN（クイック ターン）

これもアイスホッケーには欠かせない重要な動きの一つ。相手を振り切る時や、フェイクする時に使うテクニックでかなり高度なスケーティングを要求される。バランスよく両足を揃えて腰からひねり、体重をカカトにかけてターンする。こうすれば滑ってきたスピードそのままに回れるわけ。

★SLAP SHOT（スラップ ショット）

数あるシュートの中でも最もエキサイティングなものが、

映画のタイトルにも使われたこのスラップ・ショット。バッティング・シュートとも言うが、最近ではほとんどスラップ・ショットでとおっているようだ。

★CURVE STICK（カーブ スティック）

50年代後半、あるプロの選手が、フェンスに激突して曲がってしまったスティックでシュートしたら、その曲がった部分にパックがひっかかりものすごいシュートが生まれた。これがカーブ・スティックの始まり。

★CHECKING（チェッキング）

アイスホッケー競技の特徴としてスリルとスピードということがよくいわれる。そのうちのスリルの方を受け持つのが、このチェッキングの中の、とくにボディ・チェッキングで、身体ごと相手にぶつかり、相手の動きを封じてしまうというもの。





K.AMUSEMENT LEASING CO.

ケイ・アミューズメントリース株式会社

ファミコン事業部　〒102　東京都千代田区平河町1-5-3 大和屋第二ビル4F

大　阪　支　店　〒530　大阪市北区西天橋3－6－22　北大阪屋ビル

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。